

# JAWS<sup>TM</sup>

The summer season has started again for Amity Island and the holidaymakers are streaming to its sandy beaches.

Unknown to the Island, this season they have an unwelcome visitor. Lurking off the shore a shadowy shape moves silently looking for prey.

All appears well from the beach, the surface deceptively calm. An unsuspecting swimmer enters the water, oblivious to the danger circling below.

Some distance from the shore the swimmer stops, and treading water, looks back towards the beach. She thinks she feels something brush past her leg, but looking down sees nothing. She starts back to the shore, enjoying the feel of cool water flowing past her body after the day's hot sun. Her peace is broken as she notices a large, dark shape glide through the water below her. She looks to the beach. It's only a few hundred feet away now, and unnerved, she swims on at a faster pace.

Moments later, the water ahead of her appears to boil, as it is churned to foam by the emergence of a monstrous object. As the massive jaws close around her, she recognises that it is a shark, larger than she had ever seen, but a shark all the same.

There had been no time to shout for help as the attack was over in less than a second, her body being dragged under, leaving the surface as peaceful as before.

## THE GAME

Brodie, Amity's Chief of Police, has the task of ridding the waters off the Island of Jaws. He has persuaded Quint, a local fisherman, and Hooper, an oceanographic expert, to assist him. Hooper has also brought along three highly qualified divers to help with the equipment.

Unfortunately the equipment and weapon required to kill Jaws were lost in a reef off the coast, which the transporter vehicle hit and sank. Brodie's team of six has first to recover the four sections of the gun and the special bullets required to kill Jaws, from the horror-infested caverns below the reef. This achieved, one member of the party has to attempt to destroy Jaws, using the deadly weapon constructed from the parts found in the depths.

**This program and its packaging are protected by National and International copyright law. All rights reserved.**

The diver will be placed in the area where Jaws is prowling. He will be limited to 80 seconds of air and four mega-bullets. Each one will flash when it is ready for firing. A hit or miss will then be indicated on the control panel.

Jaws will only be killed by your hitting him three times before your air runs out or you collide with Jaws or any sea-creatures. If this fails, there will be no second chance!

Underwater, things are complicated by the presence of various sea-creatures, some of which are listed below:

**Flashing Sea-Creatures** – can only be shot with Mega-Bullets.

**Normal Sea-Creatures** – can be killed by shooting them one or more times. At the start of the game these creatures are fairly weak, but as time goes by they increase in strength and require more hits.

Some hide more deadly creatures which are released when shot.

Others hide treasures and useful pieces of equipment.

## Treasure & Equipment Icons



**Invisible** – your underwater camera loses sight of your craft for a few seconds. However the sea-creatures can still see you.



**Half Speed** – faulty powercells which cause a drain on the drive units and slow down your craft for a short while.



**Extra Diver** – an additional crew member joins your team to assist you in your search for the gun pieces.



**Smart Bomb** – these devices will kill any sea-creatures on screen by sending a compression wave through the water.



**Dangerous Walls** – the walls of the caverns become dangerous for a short period of time. This will be signalled by a warning sound.



**Air** – your supply is continually depleting, so these give you the chance to replenish your supply and remain submerged longer.



**Fast Bullets** – this device gives additional charge to the compressed air-gun on your craft, propelling projectiles at increased speed while the charge lasts.



**Gun Bits** – there are four of these to be found.



**Time Bomb** – these are faulty concussion mines which will destroy the submersible. Your only means of escape is to leave that screen before it explodes.



**Mega-Bullets** – these are high power compressed-air shells, which can penetrate the thick skins of otherwise invulnerable sea-creatures. Use them wisely as they are in short supply. They are needed to kill Jaws also.



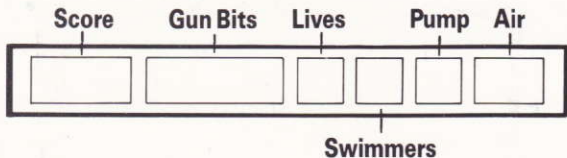
**Treasure** – these add to the collection of valuables stored on your ship.

Other dangers facing your divers:

- colliding with a sea-creature
- being shot by a sea-creature
- accidentally shooting an invulnerable sea-creature
- colliding with a deadly wall
- colliding with Jaws
- running out of air
- shooting a gun part or bomb
- being on screen when a bomb explodes

At the start of a game divers are shielded and take more than one hit before being killed. After the shields have worn off, any of the above will kill a diver.

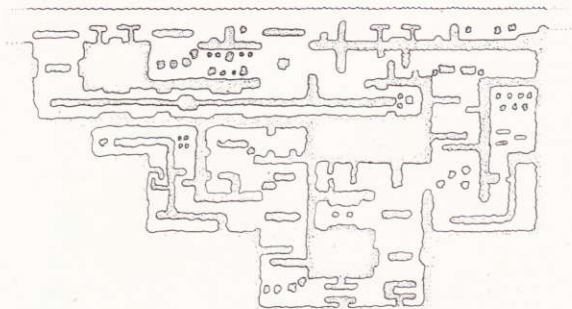
## Control Panel Layout



## GENERAL CONTROLS:

- |           |                             |
|-----------|-----------------------------|
| Z = left  | M = down                    |
| X = right | L = fire                    |
| K = up    | P = pause (press Q to quit) |

# A VERY SMALL SECTION OF THE UNDERSEA WORLD



## LOADING INSTRUCTIONS:

**Amstrad CPC cassette**  
CTRL and ENTER

**Amstrad CPC disc**  
RUN "JAWS"

---

## CREDITS

Jaws™ & © 1975 Universal Pictures. All rights reserved.  
Licensed by Merchandising Corporation of America, Inc.

JAWS game © Software Communications Ltd. 1989  
JAWS code © Intelligent Design Ltd. 1989  
Produced by Intelligent Design Ltd.  
Program by David Richards and Leo Skirenko

Graphics by Malcolm Smith  
Sound fx by Jason Austin  
Music by David Whittaker  
Cover illustration by Steinar Lund

---

## LOAD PROBLEMS

We are constantly seeking to improve the quality of our products, and we maintain the highest possible standards of quality control in manufacturing our product range.

However, should you experience any difficulties in loading this product, having checked your hardware thoroughly we will gladly replace the cassette or disk for you.

Before you send your cassette back for replacement, please check the azimuth head alignment, and attempt to load the game from both sides of the cassette. You may wish to consult your local software retailer.

If, after these checks have failed, you do write to us, you should state the following:

- Your name and address
- The name of your product
- Whether it is cassette or disk
- Which computer
- Which joysticks and peripherals (if any)
- Where and when you purchased the product
- A full description of the problem you experience
- You should not enclose the box and packaging with cassettes.

**REMEMBER TO ALLOW CASSETTES TO RUN THEIR FULL LENGTH AS SPEED LOADS FREQUENTLY CAUSE THE SCREEN TO GO BLANK FOR A PERIOD OF TIME.**



## LES DENTS DE LA MER

Amity Island, en ce début de saison estivale, voit de nouveau les vacanciers envahir ses plages de sable.

Ce que personne ne sait sur l'île, c'est que cette année va voir l'apparition d'un visiteur loin d'être bienvenu. Cachée au large une sombre silhouette se déplace silencieusement, à la recherche d'une proie.

De la plage, d'où la surface de la mer paraît calme et tranquille, tout a l'air de bien se passer. Une nageuse, sans la moindre méfiance, pénètre dans l'eau, inconsciente du danger qui la menace.

Après quelques brasses en direction du large elle s'arrête, et, barbotant un moment, se retourne vers la plage. Elle croit avoir senti quelque chose frôler sa jambe, et cherche, en vain, ce que cela pourrait être. Elle repart en direction de la plage, se délectant de la sensation de l'eau fraîche sur son corps, après le soleil chaud de cette journée. Soudain, sa tranquillité est interrompue, alors qu'elle aperçoit une large forme sombre qui s'avance dans l'eau au-dessous d'elle. Son regard se tourne vers la plage, qui, maintenant, n'est plus qu'à quelques dizaines de mètres. Déconcertée, elle retourne vers le rivage, nageant plus rapidement.

Quelques instants plus tard, la mer devant elle semble bouillonner, et, un objet monstrueux jaillit hors des écumes. Des machoires gigantesques se referment sur elle au moment même où elle se rend compte qu'il s'agit d'un requin, plus gros certes que tous ceux qu'elle a vu auparavant, mais bien un requin quand-même.

L'attaque n'ayant pas même duré une seconde, elle n'a pas eu le temps de crier au secours, et son corps, entraîné vers les profondeurs, a laissé la surface aussi paisible qu'auparavant.

## LE JEU

Brodie, Préfet de Police d'Amity, a pour mission de débarrasser les eaux de l'île de requin Jaws. Il a réussi à persuader Quinn, un pêcheur de la région, et Hooper, un expert en océanographie, de l'aider. Hooper est arrivé avec trois plongeurs hautement qualifiés qui aideront au transport et à l'installation de l'équipement.

Malheureusement, le bateau qui transportait l'équipement et les armes nécessaires pour abattre Jaws, a percuté un récif, au large de l'île, et coulé. Tout le matériel se trouve maintenant au fin fond de l'océan dans les grottes, infestées d'horribles créatures, creusées sous le récif et les six membres de l'équipe de Brodie doivent tout d'abord y retrouver les quatre sections du fusil et les balles spéciales qui permettront d'exterminer Jaws. Quand ils y seront parvenus, l'un d'entre eux devra essayer de détruire Jaws, en utilisant l'arme meurtrière reconstituée à partir des pièces détachées trouvées au fond de l'océan.

Le plongeur, placé dans la zone où rôde Jaws, n'aura à sa disposition que 80 secondes d'air et quatre méga-balles, qui, chacune, clignoteront lorsqu'elles seront prêtes à être envoyées. Un voyant, sur le panneau de contrôle, indiquera alors si la balle a ou non atteint sa cible.

Pour pouvoir tuer Jaws, il vous faudra le toucher à trois reprises, et ce avant que votre air ne s'épuise, ou que vous n'entriez en collision avec le requin lui-même ou toute autre créature marine. Dans le cas contraire, vous n'aurez pas de deuxième chance.

Sous l'eau, les choses sont compliquées par la présence de diverses créatures marines, parmi lesquelles, vous trouverez :

**Les Créatures Marines Clignotantes** – qui ne peuvent être tuées qu'avec des méga-balles.

**Les Créatures Marines Normales** – Qui peuvent être exterminées en tirant dessus une ou plusieurs fois. Au début du jeu, ces créatures sont plutôt faibles, mais leurs forces augmentent en cours de jeu, et il vous faudra donc plusieurs balles pour les abattre.

Certaines cachent des créatures encore plus dangereuses, libérées lorsqu'elles seront touchées par une balle.

D'autres cachent des trésors et des pièces d'équipement utiles.

## Incones de trésors et d'Équipement

**Invisibilité** – votre caméra sous-marine perd le contact visuel avec votre navire l'espace de quelques secondes. Cependant, les créatures marines peuvent toujours vous voir.

**Vitesse réduite** – cellules d'alimentation défectueuses provoquant une perte des unités de transmission, ce qui ralentit votre navire pendant un certain temps.

**Plongeur supplémentaire** – un membre d'équipage supplémentaire vient se joindre à votre équipe pour vous aider dans la recherche des pièces du fusil.

**Bombes automatiques** – ces dispositifs peuvent abattre toutes les créatures marines sur l'écran en envoyant une onde de compression à travers l'eau.

**Murs dangereux** – les murs des grottes deviennent dangereux pendant un certain temps. Ceci sera indiqué par une sirène d'alarme.

**Air** – votre réserve d'air diminue constamment; cette réserve supplémentaire vous donne donc une chance de vous réapprovisionner, ce qui vous permettra de rester plus longtemps sous l'eau.

**Balles rapides** – ces dispositifs donnent une charge supplémentaire au canon à air comprimé de votre navire, permettant de lancer des projectiles à une vitesse plus importante pendant toute la durée de la charge.

**Pièces du fusil** – il vous faut trouver quatre pièces différentes.

**Bombe à retardement** – il s'agit de mines défectueuses qui détruiront le submersible. Le seul moyen de vous échapper est de quitter l'écran avant qu'il n'explose.

**Méga-Balles** – il s'agit d'obus à air comprimé de haute puissance, qui peuvent pénétrer la peau épaisse de certaines créatures marines, sinon invulnérables. Utilisez-les avec sagesse, car votre réserve est limitée.

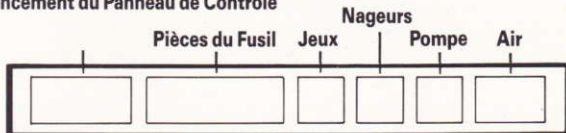
**Trésors** – ces derniers s'ajouteront à la collection d'objets précieux emmagasinés sur votre bateau.

Autres dangers auxquels sont exposés les plongeurs:

- entrer en collision avec une créature marine
- être tué par une créature marine
- tirer accidentellement sur une créature marine invulnérable
- entrer en collision avec un mur mortel
- entrer en collision avec le requin Jaws
- manquer d'air
- tirer sur une pièce du fusil ou sur une bombe
- être sur l'écran lorsqu'une bombe explose

Au début du jeu, les plongeurs sont protégés par des écrans et peuvent recevoir plus d'une balle avant d'être tués. Mais, lorsque les écrans de protection sont usés, toute attaque décrite ci-dessus, quelle qu'elle soit, tuera le plongeur.

## Agencement du Panneau de Contrôle



## COMMANDES GENERALES:

- Z = à gauche  
X = à droite  
K = vers le haut  
M = vers le bas  
L = feu  
P = pause (Appuyer sur Q pour abandonner (quit))

## COMMANDES DE CHARGEMENT

Cassette Amstrad CPC  
CTRL + ENTER

Disque Amstrad CPC  
RUN" JAWS